



ACTIVISION



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site www.xbox.com/support.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

BATTLESHIP

CONNEXION À XBOX LIVE	04
POUR COMMENCER	04
INTRODUCTION	04
CONTRÔLES	05
INTERFACE	07
BONUS	09
SUPPORT CLIENTÈLE	10
ACCORD DE LICENCE	11

XBOX LIVE

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.xbox.com/live.

CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

POUR COMMENCER

Pour jouer à BATTLESHIP, allumez votre console, ouvrez le tiroir à disque et insérez le disque de jeu.

INTRODUCTION

Vous êtes le démineur de 1re classe Cole Mathis, un technicien de la Marine américaine qui participe à un exercice maritime international de grande envergure biennuel, le Rim of the Pacific ou RIMPAC. Les démineurs ont pour vocation de détruire les obstacles naturels ou artificiels auxquels se heurtent les bâtiments de la Marine, afin de préparer les côtes pour des débarquements amphibies ou pour fournir des renseignements à l'État-major sur des menaces éventuelles. En tant qu'experts en explosifs (conventionnels ou non), les démineurs s'occupent de préparer l'utilisation sécurisée des dispositifs explosifs.

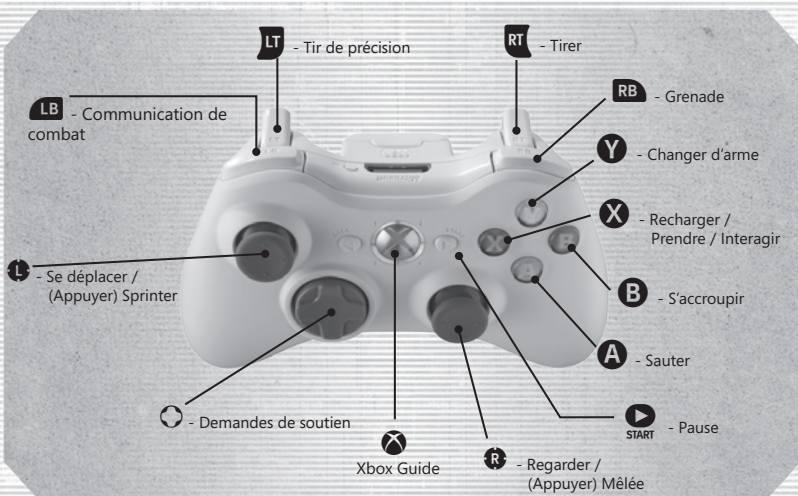
Au cours de votre participation au RIMPAC, et tandis que vous faites exploser des reliques de la 2e Guerre Mondiale le long des côtes hawaïennes, votre unité découvre soudain quelque chose de terrifiant. Sans que la Marine ne se soit rendu compte de rien, une mystérieuse menace extraterrestre est en train de se déployer dans l'archipel hawaïen. Les aliens profitent des exercices en cours pour bloquer toutes les communications et mettre leur plan à exécution.

Au fur et à mesure que les événements de BATTLESHIP s'enchaînent, les îles hawaïennes se retrouvent prises sous un dôme dont le but est d'isoler les différents groupes de commandement participant à l'exercice. Vous êtes la seule unité terrestre de votre flotte capable de communiquer avec les navires de la zone, et vous devez les aider à incarner la Résistance face aux extraterrestres.

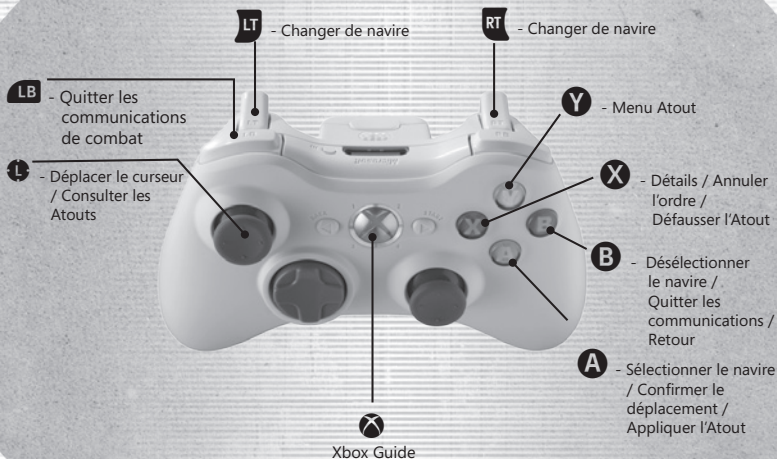
Mathis, avec une flotte de navires, se déplace d'île en île pour tenter de constituer une force de plus en plus massive et de reprendre l'avantage face à l'étrange invasion venue de l'espace.

CONTRÔLES

PREMIÈRE PERSONNE



ORDRES DE COMBAT



BATAILLE NAVALE



MENU PRINCIPAL & PAUSE



INTERFACE

PREMIÈRE PERSONNE



1. Marqueur d'objectif & Distance

2. Munitions restantes

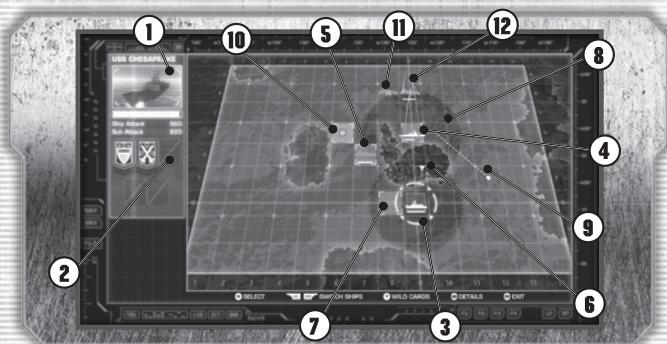
3. État appels alliés

4. Position soutien occupée par l'ennemi

5. Santé de la flotte

6. État de la flotte

ORDRES DE COMBAT



- | | |
|------------------------------------|---|
| 1. Stats navire | 7. Position de soutien |
| 2. Atouts actuellement équipés | 8. Radar/Rayon de ciblage |
| 3. Réticule de sélection de navire | 9. Trajectoire |
| 4. Navire du joueur | 10. Vaisseaux ennemis inconnus |
| 5. Navire ennemi | 11. Vaisseaux détruits |
| 6. Position du joueur | 12. Vecteur d'attaque
(Bleu : joueur/Rouge : ennemi) |

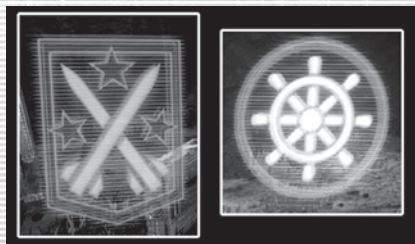
BATAILLE NAVALE



- | | |
|----------------------|---------------------------|
| 1. Réticule de visée | 4. PV du navire du joueur |
| 2. État de l'arme | 5. PV du navire ennemi |
| 3. Temps restant | |

BONUS

ATOUTS



De temps à autre, les ennemis abandonnent des Atouts qui permettent au joueur de modifier et d'améliorer ses navires. Les Atouts bleus modifient une unité pendant la durée de la mission. Les Atouts dorés n'ont qu'une utilisation unique. Les Atouts bleus peuvent être cumulés jusqu'à trois fois. Appuyez sur **Y** pour accéder au menu des Atouts. Pour

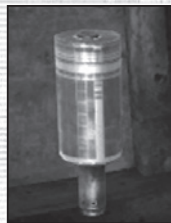
sélectionner un Atout, appuyez sur **A**. Vous pouvez également défausser un Atout en appuyant sur **X**. Les joueurs peuvent également défausser des cartes déjà équipées : appuyez sur **X** après avoir sélectionné un navire pour découvrir les informations le concernant, puis sélectionnez l'Atout à enlever

CAISSES DE MUNITIONS



Les caisses de munitions sont situées un peu partout sur les îles et permettent au joueur de récupérer les munitions et les grenades dont il a grand besoin.

OBUS



De petits obus cachés peuvent être récupérés sur toutes les îles. Récupérez-les pour déverrouiller des éléments supplémentaires via le menu principal. Ne les confondez pas avec les projectiles mortels que vous tirent les navires ennemis.

SERVICE CONSOMMATEURS POUR LA FRANCE

<http://support.activision.com>

Visitez notre site Internet à l'adresse <http://support.activision.com> pour consulter notre base de données et les dernières informations sur la façon d'obtenir de l'assistance.

Coût d'un appel local: 01 8288 2725 (France), 02 8082 848 (Belgique), 315280211 (Suisse)

MFR201207

CONTRAT DE LICENCE PRODUIT

IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE TERME "PRODUIT" INCLUT LE LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE OU EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE ET FOURNITURE DERIVEES DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN UTILISANT LE PRODUIT, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION PUBLISHING, INC. ("ACTIVISION").

LIMITATION D'UTILISATION. Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférable et une licence pour utiliser une copie de ce Produit exclusivement à un usage personnel. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision. Notez que la licence du Kit de Construction vous accorde un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété dans le Produit et ne doit pas être considéré comme une vente de droits dans ce Produit.

DROIT DE PROPRIETE. Le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce Produit et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux et toute documentation intégrés au produit) sont la propriété d'Activision ou ses concédants. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les traités, conventions et autres lois internationaux de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les concédants d'Activision feraient valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

VOUS NE DEVEZ PAS :

- Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe quel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce produit à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires.
- Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce produit, ou toute copie, sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler, démonter le produit ou créer des travaux dérivés de ce produit en totalité ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou circonvenir toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le produit.
- Exporter ou réexporter ce produit ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés.

[ENGAGE]

ACTIVISION

activision.com



ACTIVISION BLIZZARD FRANCE, 102/116 rue Victor Hugo, 92300 LEVALLOIS-PERRET.

BATTLESHIP est une marque déposée de Hasbro et est utilisée sous licence. © 2012 Hasbro. Tous droits réservés. Film BATTLESHIP © 2012 Universal Studios. Tous droits réservés. © 2012 Activision Publishing, Inc. Activision est une marque déposée d'Activision Publishing, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.

76914226FR